

Listado, cantidad y descripción de cada tipo de cartas.

CARTAS TRONCALES:



Cruz de Guía, (1 POR CADA JUGADOR).



Paso Misterio, (1 POR CADA JUGADOR).



Paso Palio, (1 POR CADA JUGADOR).

Estas cartas son las principales y entorno a las cuales se forma cada uno de los tres tramos que hay que crear para ganar el juego. No importa el orden en el cual se utilicen, es decir, no tiene que ser la primera en colocarse la Cruz de Guía, puede abrir el juego con cualquier de las tres.

CARTAS COMPLEMENTARIAS:



Los Músicos, (1 POR CADA JUGADOR).

Hay una por jugador porque para completar el juego cada jugador ha de tener sobre la mesa una o más bandas de música.

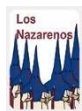
PARA LA CRUZ DE GUÍA:



EL Muñidor, (1 POR CADA JUGADOR).



Cruz de Guía, (1 POR CADA JUGADOR).



Los Nazarenos, (1 POR CADA JUGADOR).



La Cera, (3 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo). Este tramo se considera completo cuando en él están las cuatro cartas anteriormente descritas.



PARA EL PASO DE MISTERIO:



Los Acólitos, (2 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo de Paso).



Paso de Misterio, (1 POR CADA JUGADOR).



La cuadrilla de capataces y costaleros, (2 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo de Paso).



La Cera, (3 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo).



Las Flores, (2 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo de Paso). Este tramo se considera completo cuando en él están las cinco cartas anteriormente descritas.

PARA EL PASO DE PALIO:



Los Acólitos, (2 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo de Paso).



Paso de Palio, (1 POR CADA JUGADOR).



La Cuadrilla de capataces y costaleros, (2 POR CADA JUGADOR), una por cada tramo de Paso).



La Cera, (3 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo).



Las Flores, (2 POR CADA JUGADOR, una por cada tramo de Paso). Este tramo se considera completo cuando en él están las cinco cartas anteriormente descritas.

CARTAS PENALIZADORAS:

Estas cartas están diferenciadas respecto a las demás porque están con un marco rojo y franja transversal a modo de prohibido.



No hay Muñidor, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta se utiliza para quitarle la carta de muñidor a cualquiera de los jugadores, una vez utilizada ésta, se deja en el taco de cartas de descartes y la carta robada puede utilizarse colocándose en la mesa, guardándosela el jugador en su mazo o dejándola en descartes.



No hay Nazarenos, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de Los Nazarenos.



No hay cera, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de La Cera.



No hay incienso, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de Los Acólitos.



Destitución de Capataces, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de La Cuadrilla.



No hay Música, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de Los Músicos.





No hay Flores, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS). Esta carta, se utiliza del mismo modo que la anterior, pero con la carta de Las Flores.



La Lluvia, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Esta carta la aplica quien la tenga en contra el jugador que quiera, al jugador que se le asigne, ha de hacer una tirada de un dado y quedará sin jugar tantas partidas como el número que le haya tocado, dejará la carta de La Lluvia junto a él y sobre ésta colocará el dado, por cada partida no jugada, irá variando el dado, dejando a la vista el número de partidas restantes por no jugar a modo de marcador, cuando ésta llegue a cero, dejará la carta de lluvia en el montón de los descartes.



Cabildo de toma de hora, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO). Esta carta se utiliza de la misma manera que la de la lluvia.

CARTAS BENIFICIADORAS:

Estas cartas se diferencian del resto por estar rodeadas con un marco verde.



El Florista, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta la utiliza el jugador poniéndola junto a sus tramos, quien la posea, queda exento de la necesidad de poner flores en sus pasos y esta carta siempre es propiedad de ese jugador, aunque le roben los tramos nunca la perderá.



El Diputado Mayor de Gobierno, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS).

Esta carta hace que, conjuntándola con una de las troncales, se considere ese tramo completado y hará que ese tramo sea inmune y quede siempre vinculado al jugador que la posea y nunca nadie le podrá robar ese tramo.





La “Revirá”, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO). Esta carta cuando un jugador la muestre, hace que el sentido de jugada, se invierta, es decir, si se está jugando en el sentido de las agujas del reloj, se invierte en el sentido contrario las agujas o viceversa, el jugador que provoca este cambio, juega otra jugada adicional, la forma correcta de usarla es jugar una primera vez, después muestra la carta, la deja en el montón de descartes y vuelve a jugar.



Sí Se Sale, (HASTA 3 JUGADORES 1 CARTA Y HASTA 6 JUGADORES 2 CARTAS). Quien posea esta carta la utiliza para quitarse la penalización de La Lluvia o la del Cabildo de Toma de Hora sin necesidad de hacer tirada de dados y haciendo efecto espejo, es decir, que pueda devolverle la penalización a quien se la mande. De igual manera si a quien se le devuelve el castigo tiene otra carta de Sí Se Sale, vuelve a hacer el efecto espejo, volviendo a castigar con esa carta al anterior jugador y tendrá ese jugador que hacer tirada de un dado para ver cuantas partidas se queda sin jugar.

CARTAS NEUTRAS:

Esta carta se diferencia del resto por estar rodeadas con un marco mitad verde y mitad rojo.



Hermanamiento, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Esta carta beneficia al jugador que la posea y perjudica con quien se haga ese hermanamiento puesto que fruto de ello, tendrá que ceder el tramo completo que escoja quien posea la carta de Hermanamiento.

Quedan exento de poder ser fruto de un Hermanamiento el tramo que haya sido protegido por el Diputado Mayor de Gobierno, la carta del Florista tampoco puede ser robada.



5

Relación de cartas que hay que dejar en el mazo por cada jugador:

En el mazo de cartas para repartir para comenzar el juego, ha de haber por cada jugador una carta de las troncales, (Cruz de Guía, Paso de Misterio y Paso de Palio), una de Muñidor, una de Cuerpo de Nazarenos, tres de Cera, dos de Flores, dos de Acólitos, dos de Cuadrilla y una de Los Músicos. Una vez un jugador tenga completado este listado de cartas o con las cartas comodines complete unos o varios tramos, ese jugador habrá ganado y el juego se dará por terminado.

Otras cartas que hay que dejar en el mazo según sea en número de jugadores:

DE DOS A TRES JUGADORES; Una carta de No hay Muñidor, una de No hay Nazarenos, dos de No hay Cera, una de No hay Incienso, una de Destitución, una de No hay Flores, una de No hay Música, una de Lluvia, una de Cabildo de Toma de Hora, una de El Diputado Mayor de Gobierno, una de El Florista, una de Sí se Sale, una de La “Revirá” y una de Hermanamiento.

DE CUATRO” A SEIS JUGADORES; Dos cartas de No hay Muñidor, dos de No hay Nazarenos, dos de No hay Cera, dos de No hay Incienso, dos de Destitución, dos de No hay Flores, dos de No hay Música, una de Lluvia, una de Cabildo de Toma de Hora, dos de El Diputado Mayor de Gobierno, dos de El Florista, dos de Sí se Sale, una de La Revirá” y una de Hermanamiento.

Si parecen pocos seis jugadores, se puede utilizar otro juego más y añadir cartas en las mismas proporciones de la relación de jugadores y cartas anteriormente descrita.

DINÁMICA DEL JUEGO:

Ha de barajarse las cartas y repartir cinco por cada jugador, la partida la comienza el jugador situado a la derecha del que ha repartido las cartas y se sigue en el sentido opuesto a las agujas de reloj.

Cada jugador en su turno puede colocar una carta en su parte de la mesa para poder componer la cofradía (sólo puede iniciar su cofradía partiendo de una de las tres troncales). Si no puede colocar carta en la mesa, ha de dejar una en el taco de descartes, haya hecho una u otra cosa, ha de coger una nueva del mazo dispuesto para tal fin, siempre se ha de tener 5 cartas en su mano.

La caja donde se presenta el juego se puede colocar sobre la mesa abierta para que los jugadores puedan ver la guía ilustrativa de la composición de cada tramo.

La tapadera de la caja también sirve como indicador del sentido de rotación del juego, dándosele la vuelta para invertir dicho sentido cuando salga la carta de la “Revirá”.

El jugador que antes complete los tres tamos con las cartas según las formulas indicadas, será el ganador.

Después de esto se puede dar el juego por terminado (opción recomendada), o seguir jugando para lo cual todas las cartas del jugador vencedor pasarán al taco de descartes.

Cada vez que se termine el mazo principal de reposición, se cojera el de los descartes, se barajará y pasará a ser el principal de reposición creándose nuevamente uno de descartes en cuanto un jugador suelte una para tal fin.

